



## HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Akademický rok 2017/2018

**Jméno studenta:** Karel Jančík  
**Studijní obor/zaměření:** Management obchodních činností  
**Téma bakalářské práce:** Možnosti využití gamifikačních prvků v marketingu cestovního ruchu

**Hodnotitel – vedoucí práce:** Ing. Petr Janeček, Ph.D.

**Kritéria hodnocení:** (1 nejlepší, 4 nejhorší, N-nelze hodnotit)

- A) Definování cílů práce
- B) Metodický postup vypracování práce
- C) Teoretický základ práce (rešeršní část)
- D) Členění práce (do kapitol, podkapitol, odstavců)
- E) Jazykové zpracování práce (skladba vět, gramatika)
- F) Formální zpracování práce
- G) Přesnost formulací a práce s odborným jazykem
- H) Práce s odbornou literaturou (normy, citace)
- I) Práce se zahraniční literaturou, úroveň souhrnu v cizím jazyce
- J) Celkový postup řešení a práce s informacemi
- K) Závěry práce a jejich formulace
- L) Splnění cílů práce
- M) Odborný přínos práce (pro teorii, pro praxi)
- N) Spolupráce autora s vedoucím práce a katedrou
- O) Přístup autora k řešení problematiky práce
- P) Celkový dojem z práce

	1	2	3	4	N
A)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Do Portálu ZČU byl zadán tento výsledek kontroly plagiátorství<sup>1</sup>:**

Posouzeno

Posouzeno - podezřelá shoda

Navrhuji klasifikovat bakalářskou práci klasifikačním stupněm:<sup>2</sup>

**výborně**

**Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně:<sup>3</sup>**

Předložená práce se zabývá stále aktuálním tématem gamifikace v marketingu cestovního ruchu. V práci nejsou explicitně vymezeny cíle, ale z úvodu jsou čtenáři poměrně jasné. Po úvodním teoretickém vymezení základních východisek se autor velmi pěkně zabývá právě gamifikací a jejím procesem. Praktická část se skládá z několika částí. První část představuje přehled existujících gamifikačních prvků v cestovním ruchu. Následuje marketingový výzkum preferencí potenciálních uživatelů gamifikace. Respondenti dotazníkového šetření byli obyvatelé a návštěvníci Plzně, což je nedostatkem šetření, nicméně s ohledem na otázky to nemá zásadní dopad na výsledná zjištění (mimo otázku zjišťující využití aplikace pro město Plzeň, jsou otázky obecného charakteru). Dále následuje



zjednodušená studie proveditelnosti projektu herní aplikace pro město Plzeň. Návrh je poměrně detailně zpracován a má ambice na budoucí úspěch a realizaci. S ohledem na typ práce se jedná o velmi zajímavý a zpracovaný návrh. V rozpočtu jsou některé položky podceněny (např. plat manažera) a také chybí zdroje krytí. V práci se vyskytuje několik pravopisných, stylistických chyb a překlepů (např. str. 1, 9, 20, 38, 44, na str. 7 jsou shodné fáze 1. a 3.). Formální stránka práce není v drobných aspektech dodržena (číslování od úvodu číslem 1, odskočení některých nadpisů apod.). Práce je kvalitně zpracována a je na ní vidět i autora emancipace a zájem o téma. Práci doporučuji k obhajobě se známkou výborně až velmi dobře s ohledem na formální chyby

**Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě:<sup>4</sup>**

Proč jste stanovil rozpočtovou položku "plat manažera" jako nulovou a jak by to v praxi mělo být?  
Kde byste mohl najít prostředky pro krytí nákladů na realizaci návrhu?

Čím je Vaše aplikace unikátní oproti ostatním a jaká je hlavní výhoda pro její uživatele?

V harmonogramu projektu chybí marketing produktu. Jak by byl časově zaimplementován?

V Plzni, dne 21. 5. 2018

Podpis hodnotitele